

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pulau Papua	7
2.1.1 Papua Barat Daya.....	7
2.1.2 Akomodasi Pariwisata Papua Barat Daya	8
2.2 Sistem	8
2.2.1 Cara Kerja Sistem	9
2.2.2 Fungsi Sistem.....	10
2.3 Multimedia	10
2.4 Pariwisata	11

2.5 Wisatawan	11
2.6 Smart.....	11
2.7 Smart Tourism	12
2.8 PHP.....	12
2.1.1 Sejarah PHP	13
2.1.2 Cara Kerja PHP	13
2.1.3 Fungsi PHP	14
2.9 JavaScript	14
2.1.4 Sejarah JavaScript.....	14
2.1.5 Cara Kerja JavaScript	15
2.1.6 Fungsi JavaScript	15
2.10 Server.....	15
2.11 Web Server	16
2.11.1 Fungsi Web Server.....	16
2.12 Web Browser	16
2.13 Website	17
2.14 API (Application Programming Interface).....	17
2.15 Google Maps	18
2.16 GPS (Global Positioning System)	19
2.16.1 Cara Kerja GPS.....	19
2.17 Database	21
2.17.1 Database Management System (DBMS)	21
2.18 Unified Modelling Language (UML).....	22
2.18.1 Use Case Diagram	22
2.18.2 Use Case Skenario	22
2.18.3 Activity Diagram	22

2.18.4 Class Diagram.....	23
2.18.5 Sequence Diagram	23
2.19 MySQL	24
2.20 Metode Pengujian Perangkat Lunak.....	24
2.20.1 Black Box Testing	24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	25
3.1 Analisis Penelitian	25
3.1.1 Lokasi Destinasi Wisata.....	25
3.1.2 Fokus Penelitian Wisata.....	26
3.1.3 Teknik Penentuan Informasi	26
3.1.4 Sumber Data Wisata	27
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.2 Analisis Sistem	30
3.2.1 Analisis Masalah.....	30
3.2.2 Analisis Sistem Berjalan	31
3.2.3 Analisis Kebutuhan Aplikasi Sejenis.....	32
3.3 Analisis Teknologi.....	35
3.3.1 Analisis Arsitektur Sistem	35
3.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	37
3.4.1 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	37
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	38
3.4.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	38
3.4.4 Analisis Kebutuhan Pengguna	39
3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	39
3.5.1 Use Case Diagram	40
3.5.2 Activity Diagram	57

3.5.3 Class Diagram.....	65
3.5.4 Sequence Diagram	65
3.5.5 Perancangan Antarmuka	73
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	79
4.1 Implementasi Sistem	79
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	79
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	79
4.1.3 Implementasi Antar Muka	80
4.2 Pengujian Sistem	82
4.2.1 Pengujian <i>Blackbox</i>	83
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87